***Unidad º2***

***CONCEPTOS BASICOS DE ALGORITMOS.***

***Identificadores:***

***-Sirven para nombrar entidades de lenguaje de programación***

***-Representan variables, constantes, tipos de datos, etiquetas y paquetes.***

***Reglas para formar un identificador***

***.se debe empezar con un letra mayúscula de nuestro alfabeto y no debe contener espacios en blanco.***

***-letras, Dígitos y caracteres están permitidos después del primer carácter***

***-la longitud del identificador puede ser de varios caracteres pero es recomendable una longitud de 8 caracteres.***

***-el nombre del identificador debe dar una idea al valor que contiene.***

***Ejemplos***

***Numero***

***Dia\_del\_mes***

***\_Ciudad***

***Sum***

***Sum***

***SuM***

***Que es una variable***

***Es un espacio en memoria que permite almacenar información dentro de si***

***Ejemplos:***

***A: 1***

***B: 2***

***C: 3***

***D: 4***

***E: 5***

***Constantes***

***Es un valor que no puede ser alterado durante la ejecución de un programa***

***Ejemplo***

***El valor de pi: 3.1416***

***El valor de x: 2.4***

***El valor de y: 9.2***

***“Hola”***

***“Mayo”***